

**PENGEMBANGAN MEDIA CAI (COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION)
PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA MATERI MUSIK ANSAMBEL
KELAS VII DI SMPN 16 SURABAYA**

KEN TANTRI SETIANINGRUM, ALIM SUMARNO

(Kurikulum Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)

kentantri.setianingrum@gmail.com

Abstrak

Pengembangan adalah kegiatan menciptakan/membuat suatu produk/media yang dapat digunakan dalam mengatasi masalah belajar peserta didik. Media CAI (Computer Assisted Instruction) adalah suatu sistem penyampaian materi pelajaran yang berbasis mikroprosesor yang pelajarannya dirancang dan diprogram ke dalam sistem tersebut. Melalui media CAI (Computer Assisted Instruction), materi dikemas menjadi lebih menarik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran CAI dapat mempermudah guru/pendidik menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, agar siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMPN 16 Surabaya, tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran dalam bentuk CAI (Computer Assisted Instruction) untuk siswa kelas VII pada mata pelajaran Seni Budaya materi "Musik Ansambel" di SMPN 16 Surabaya. Fakta yang didapatkan bahwa pada mata pelajaran Seni Budaya materi Musik Ansambel, siswa kesulitan memahami materi yang bersifat verbalistik dan siswa lebih senang materi yang bersifat praktik. Musik Ansambel artinya bermain musik secara berkelompok dengan menggunakan alat musik tertentu untuk menciptakan instrument sederhana. Alat-alat musik tradisional tidak mungkin didapatkan pada sekolah dan tidak pernah dijumpai oleh siswa.

Metode yang digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya Materi Musik Ansambel sebelumnya menggunakan metode demonstrasi dan ceramah. Pengembang kemudian melakukan pengembangan media pembelajaran dalam bentuk komputer pembelajaran untuk membantu proses belajar agar terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas VII di SMPN 16 Surabaya. Metode pembelajaran yang dilakukan di SMPN 16 dikemas dengan menggunakan media pembelajaran yang bersifat kongkret dan mudah dipahami oleh siswa sehingga menumbuhkan semangat belajar siswa khususnya siswa kelas VII di SMPN 16 Surabaya.

Pengumpulan data dengan menggunakan wawancara terstruktur kepada ahli materi dan media serta angket kepada siswa. Jenis data yang diperoleh berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data uji coba kepada dua ahli materi mendapat hasil 97.87% dan uji coba kepada dua ahli media mendapat hasil 91.61%. Uji keefisienan media menunjukkan angka 96.77% termasuk dalam kategori sangat baik, artinya media CAI Musik Ansambel layak dan efisien untuk digunakan siswa dalam pembelajaran.

Kata Kunci : *Pengembangan, Tujuan Pengembangan, Media CAI, Musik Ansambel*

Abstract

Development is to create activities / make a product / media that can be used to overcome the problem of learners. CAI (Computer Assisted Instruction) media is a system for the delivery of content-based lessons are lessons microprocessor designed and programmed into the system through the CAI (Computer Assisted Instruction) media, the material becomes more attractive packaged in the learning process. CAI instructional media can facilitate teacher / educator deliver learning materials to students, so that students are more interested and motivated to learn. Based on research conducted at Surabaya 16 Junior High School, the purpose of this research is to produce a product in the form of instructional media in the form of CAI (Computer Assisted Instruction) for seventh grade students in the subject matter Culture Art "Musical Ensemble" in Surabaya 16 Junior High School. The fact that it was found that the material subjects Culture Art Music Ensemble, the difficulties students understand the material that is verbal and students enjoy the material that is practice. Music ensemble means playing music in groups by using certain instruments to create a simple instrument. Traditional musical instruments may not be brought on school and never encountered by students.

Learning methods used in Cultural Arts Music Ensemble materials previously used methods of demonstration and lecture. The developer then do the development of instructional media in the form of computer learning to help the learning process so that an increase in class VII student learning outcomes in Surabaya 16 Junior High School. The method of learning is done in Surabaya 16 Junior High School is packed

by using media that are concrete and easily understood by students so that foster the spirit of learning, especially students of class VII student at Surabaya 16 Junior High School.

Collecting data using a structured interview to experts and media material as well as a questionnaire to students. The type of data that is obtained in the form of qualitative and quantitative data. Trial data to get the results of two expert material 97.87% and the test results of two expert media got 91.61%. Test the efficiency of the media showed 96.77% figure is included in the excellent category, meaning the media CAI Music Ensemble feasible and efficient for students to use in learning.

Keywords: *Development, Development Goals, CAI Media, Music Ensemble*



PENDAHULUAN

Menurut hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 16 Surabaya, Ibu Rini Handayani, S.Pd. dan survey kepada 20 dari jumlah siswa satu kelas di SMPN 16 Surabaya, mata pelajaran Seni Budaya disenangi dan tidak disenangi oleh siswa. Dalam pelajaran ini, materi yang disampaikan terdiri dari teori dan praktik. Siswa senang jika berhubungan dengan praktik dan mereka tidak senang jika berhubungan dengan teori. Dengan kondisi belajar siswa tidak senang dengan teori, siswa sulit memahami materi.. Materi musik ansambel yang dominan dengan praktik karena berhubungan dengan menilai kemampuan siswa untuk bermain alat musik diajarkan sejak kelas VII sampai kelas IX dan dikelas IX digunakan sebagai ujian praktik. Musik ansambel juga disampaikan dengan materi verbal dan siswa harus memahami materi yang bersifat teori karena akan diujikan dalam ulangan harian, tugas, dan ujian semester.

Materi yang dijelaskan dalam proses pembelajaran menyebutkan alat-alat musik seperti Sasando, Kolintang dan alat musik tersebut tidak pernah ditemui siswa di sekolah. Keterbatasan alat musik yang tersedia untuk menempuh materi musik ansambel yang didalam bab tersebut disebutkan macam-macam alat musik yang berhubungan dengan bermain musik ansambel. Proses pembelajaran Seni Budaya materi musik ansambel siswa harus mempelajari macam-macam alat musik ansambel yang terdiri dari alat musik tradisional dan modern. Alat musik tradisional berasal dari daerah-daerah yang ada di Indonesia seperti Sumatra, Kalimantan, Sulawesi. Alat musik modern seperti gitar, piano, terompet, biola, recorder, pianika. Siswa sudah sering menjumpai alat musik modern, sedangkan alat musik tradisional mereka hanya melihat dari gambar yang ada pada buku pelajaran. Alat-alat musik tradisional tidak mungkin didatangkan pada sekolah dan tidak pernah dijumpai oleh siswa, sehingga siswa mempelajarinya dalam buku dan gambar penunjang. Siswa merasa kesulitan untuk memahami materi macam-macam alat musik ansambel yang alat musiknya tersebut tidak pernah dijumpai.

Pelajaran Seni Budaya di SMPN 16 Surabaya menggunakan dua metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yaitu metode pembelajaran ceramah dan demonstrasi. Metode pembelajaran secara ceramah yaitu guru bidang studi memberikan penjelasan materi disertai penunjang buku Seni Budaya sedangkan metode pembelajaran demonstrasi yaitu guru Seni Budaya mempraktikkan materi yang diajarkan. Dalam pembelajaran dengan metode ceramah, guru

menyampaikan pelajaran Seni Budaya materi Musik Ansambel. Pada bab ini, di awal pembelajaran siswa diberikan materi berupa macam-macam alat musik dalam bermain musik ansambel, jenis musik ansambel, dan praktiknya berupa cara memainkan musik ansambel. Pembelajaran dengan metode demonstrasi dan ceramah tidak dapat dilakukan maksimal karena keterbatasan alat musik yang terdapat pada sekolah sehingga media pendukung pembelajaran diperlukan untuk menunjang metode demonstrasi dan ceramah.

Pelajaran teori untuk bab bermain musik tidak disenangi siswa karena dua faktor yaitu, (1) siswa harus menghafalkan macam-macam alat musik yang ada dalam bab musik ansambel, (2) siswa ingin langsung praktik jika berhubungan dengan bermain musik. Tetapi faktanya, didalam kurikulum sekolah tersebut, teori dan praktik juga diujikan dalam ujian akhir sekolah, sehingga siswa harus memahami materi berupa teori pada bab musik ansambel.

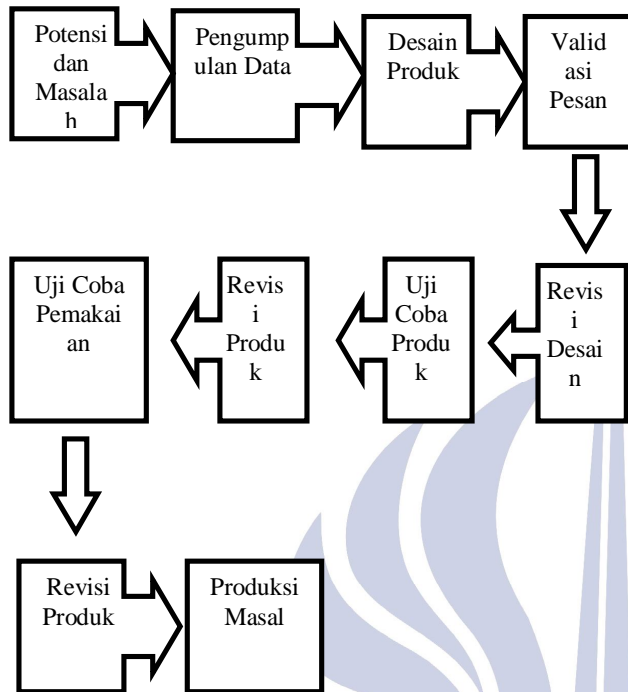
Permasalahan yang terjadi di dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya materi Musik Ansambel di SMPN 16 Surabaya dapat diatasi dengan pengembangan Media CAI (Computer Assisted Instruction) . Media CAI (Computer Assisted Instruction) adalah suatu sistem penyampaian materi pelajaran yang berbasis mikropesesor yang pelajarannya dirancang dan diprogram ke dalam sistem tersebut. CAI merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisi materi pembelajaran (Susilana,2007:138). Menurut (S.Nasution,1987:127) dalam Sukiman (2012:211) CAI (Computer Assisted Instruction) merupakan wujud konkret dari bentuk-bentuk pembelajaran dengan sistem pembelajaran individual seperti pembelajaran modul ataupun pembelajaran dengan bantuan komputer.

METODE

A. Model Pengembangan

Sebelum melakukan penelitian, pengembang membandingkan 2 model pengembangan yaitu Model Pengembangan Pustekkom dan Model Pengembangan R&D. Proses dalam Model Pengembangan Pustekkom tidak menggunakan validasi desain seperti yang ada pada Model Pengembangan R&D. Pengembangan Media CAI ini melibatkan ahli materi dalam validasi desain, karena sumber materi yang digunakan sebagai bahan pengembangan media berasal dari guru bidang studi sehingga materi benar-benar dibutuhkan oleh siswa khususnya di sekolah tempat dilangsungkannya penelitian. Perbandingan 2 model pengembangan, sesuai

dengan kebutuhan siswa, digunakan Model Pengembangan R&D.



B. Prosedur Pengembangan

Uraian prosedur pengembangan ini sesuai dengan model pengembangan Research and Development (R&D) yang langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Potensi dan Masalah

Penelitian berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Sebelum mengembangkan media, peneliti telah melakukan observasi secara langsung ke sekolah yang dituju untuk mengetahui permasalahan yang ada. Berdasarkan wawancara dengan guru bidang studi, kepala sekolah, dan beberapa siswa kelas VII di SMPN 16 Surabaya yang akan diteliti didapat informasi mengenai masalah kesulitan menghafal dan memahami materi yang dialami siswa kelas VII khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya yang dikenal menggunakan metode praktik dalam proses pembelajarannya, tetapi juga menggunakan teknik hafalan untuk menghafal beberapa materi pembelajaran yang disampaikan. Hal ini berpengaruh pada potensi dalam hal nilai yang akan dicapai oleh siswa SMPN 16 Surabaya.

2. Mengumpulkan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, maka perlu dikumpulkan beberapa informasi untuk perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

Informasi yang perlu dikumpulkan antara lain mengenai karakter siswa kelas VII di SMPN 16 Surabaya dalam melaksanakan kegiatan belajar, perilaku siswa dalam berinteraksi dengan guru bidang studi serta hasil belajar siswa dalam bentuk nilai.

3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian Research and Development khususnya bidang pendidikan harus dapat meningkatkan produktivitas pendidikan. Produk yang akan dirancang harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa SMPN 16 itu sendiri pada mata pelajaran seni budaya, karakter siswa, keahlian siswa, serta keahlian guru dalam memfasilitasi ataupun memberikan materi.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk lebih efektif atau tidak. Validasi desain/produk dapat dilakukan dengan menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang.

Setelah rancangan produk jadi, maka peneliti meminta bantuan beberapa ahli untuk menilai apakah produk yang akan dihasilkan tersebut sudah sesuai dengan karakteristik media komputer pembelajaran beserta prinsip-prinsipnya dan siswa yang dijadikan sasaran media tersebut.

5. Perbaikan Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahan desain produk tersebut dan selanjutnya dapat dilakukan perbaikan desain.

Setelah mendapat kritik dan saran dari para ahli media, maka peneliti melakukan perbaikan desain dalam rancangan media CAI (Computer Asisted Instruction) yang akan diproduksi.

6. Uji Coba Produk

Uji coba dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan daya tarik siswa terhadap produk yang dikembangkan.

Setelah produk dalam bentuk media komputer pembelajaran jadi, produk tersebut diuji cobakan kepada ahli materi, ahli media dan beberapa

siswa khususnya kelas VII di SMPN 16 Surabaya untuk mengetahui seberapa produk tersebut diminati dan dapat membuat siswa memusatkan perhatian pada media sehingga akan mudah memahami materi yang terdapat pada media tersebut.

7. Revisi Produk

Setelah produk diuji cobakan kepada beberapa siswa dan mendapat masukan baik kritik atau saran oleh ahli materi dan media serta apabila media ini masih kurang akurat dan kurang mendukung proses pembelajaran sesuai kebutuhan siswa, maka dilakukan revisi produk.

8. Uji Coba Pemakaian

Setelah pengujian produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk media CAI (Computer Assisted Instruction) ini diterapkan dalam lingkup yang lebih luas yaitu dalam kelas besar, atau kelas VII menyeluruh di SMPN 16 Surabaya.

9. Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan apabila dalam pemakaian lingkup yang lebih luas atau kelas besar terdapat kekurangan dan kelemahan. Kelemahan-kelemahan produk yang diuji cobakan pada kelas besar harus dicari secara mendetail agar dapat menyempurnakan produk.

10. Pembuatan produk masal.

Penelitian pengembangan ini tidak sampai pada langkah pembuatan produk masal tetapi hanya sampai langkah revisi produk karena penelitian pengembangan ini tidak sampai melakukan pembuatan produk secara masal untuk sekolah yang lain.

C. Uji Coba Produk

Uji coba dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan daya tarik siswa terhadap produk yang dikembangkan.

1. Desain Uji Coba

Dalam desain uji coba produk CAI (Computer Assisted Instruction) ini pengembang menentukan tahap uji coba yaitu uji coba perorangan, kelompok kecil, kemudian dilanjutkan pada uji coba lapangan (kelompok besar).

2. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian ini adalah individu yang dilibatkan dalam menilai pengembangan media CAI ini adalah :

- a. Ahli Media yang terdiri dari dua orang dosen Universitas Negeri Surabaya.
- b. Ahli Materi yang terdiri dari satu guru bidang studi seni budaya dan satu dosen ahli bidang budaya dan kesenian dari Universitas Negeri Surabaya
- c. Siswa kelas VII J SMPN 16 Surabaya. Dengan 10 orang untuk kelompok kecil dan 35 siswa untuk kelompok besar

3. Jenis Data

Jenis data dibedakan menjadi dua yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif.. Data kualitatif yaitu data yang tidak bisa diukur atau dinilai dengan angka secara langsung Data kualitatif diperoleh dari tanggapan ahli media yang berisi masukan, tanggapan dan saran yang meliputi kualitas produk CAI (Computer Assisted Instruction) yang dikembangkan, isi produk CAI (suara, tulisan,saound effect, tata letak, dan warna) yang nantinya akan dikelompokkan dan dianalisis. Hasil analisis ini kemudian akan dijadikan acuan untuk melakukan perbaikan atau merevisi media berbasis komputer.

Data kuantitatif yaitu data berupa angka yang menunjukkan perhitungan-perhitungan matematis yang kemudian memberikan gambaran atas suatu fenomena kasus yg diajukan dalam penelitian. Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar yang nantinya akan dianalisis dengan teknik presentase. Cara yang digunakan dalam dalam pengambilan data kuantitatif bisa berupa pretes dan postes yang kemudian melalui berbagai proses uji validitas data.

4. Instrumen Pengumpulan Data.

Sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu mengembangkan media CAI (Computer Assisted Instruction) dalam kegiatan pembelajaran, maka instrument yang digunakan adalah :

a. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data bagi peneliti yang melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Sugiyono (2012:137).

Wawancara yang dimaksud adalah wawancara terstruktur yaitu dengan memberi pernyataan mudah dan tidak mudah, sesuai dan tidak sesuai, jelas dan

tidak jelas, menarik dan tidak menarik dalam list wawancara yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Wawancara tertutup dilakukan kepada guru bidang studi untuk mendapatkan informasi mengenai kesulitan belajar dan hasil belajar siswa.

b. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Sugiyono (2012:138).

Bentuk angket yang akan digunakan adalah angket / quasioner tertutup. Angket digunakan untuk menggunakan data tentang pengembangan media CAI (Computer Assisted Instruction). Data yang akan diperoleh didapat dari ahli materi. Kemudian untuk uji media didapatkan dari ahli media. Oleh sebab itu angket yang digunakan dalam pengumpulan data ini dibuat dengan dua alternatif jawaban menurut skala Guttman dalam Sugiyono (2012:96), yaitu baik dan tidak baik.

c. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Arikunto (2010:193).

Tes dalam penelitian pengembangan ini menggunakan *pre test* dan *post test* yang digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan media yang dikembangkan.

Data yang terkumpul digunakan sebagai validasi dan reliabilitas dari ahli materi, ahli media maupun siswa. Dalam quasioner nanti yang dipergunakan adalah instrumen yang jawabannya diberikan dengan memberi tanda centang pada angka yang sesuai dengan pendapat responden.

5. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh maka dilakukan suatu perhitungan untuk dapat mengambil suatu kesimpulan dari hasil penelitian dan menjawab rumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini. Teknik analisis data merupakan cara yang digunakan dalam mengolah data yang berhubungan erat dengan rumusan masalah yang dianjurkan guna menarik kesimpulan dan hasil penelitian, dapat

dikelompokkan menjadi dua jenis data, yaitu jenis data kualitatif dan jenis data kuantitatif.

Data yang bersifat kualitatif berupa analisis dari hasil tanggapan ahli media, ahli materi, serta siswa yang berisi masukan, tanggapan, dan saran, kemudian digunakan untuk merevisi media CAI (Computer Assisted Instruction) yang telah dikembangkan. Data kuantitatif digunakan untuk menentukan tingkat keefektifan dan kemenarikan produk media CAI (Computer Assisted Instruction). Kemenarikan dan keefektifan media CAI (Computer Assisted Instruction) diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu review ahli materi, review ahli media, dan uji coba.

Rumus yang digunakan untuk penilaian setiap aspek

$$PSA = \frac{\sum \text{alternative jawaban terpilih setiap aspek}}{\sum \text{alternative jawaban ideal setiap aspek}}$$

Hasil keseluruhan dari penilaian setiap aspek kemudian x 100 %

Rumus yang digunakan untuk penilaian seluruh program :

$$PSP = \frac{\sum \text{prosentase semua aspek}}{\sum \text{aspek}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembang pada bab ini menjabarkan hasil penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk CAI (Computer Assisted Instruction) pada mata pelajaran Seni Budaya materi Musik Ansambel untuk siswa kelas VII di SMPN 16 Surabaya sesuai dengan model pengembangan Research & Development.

A. Persiapan Pengembangan

Persiapan pengembangan dimaksudkan agar sebelum memproduksi/merancang media, kegunaan dan tujuan perancangan media sesuai dengan kebutuhan belajar siswa yang dapat diketahui dengan mencari potensi dan masalah yang terdapat pada sekolah serta mengumpulkan informasi.

1. Potensi dan Masalah

Pada tahap ini pengembang melakukan observasi langsung ke SMPN 16 Surabaya. Berdasarkan wawancara dengan guru bidang studi, kepala sekolah, dan beberapa siswa kelas VII di SMPN 16 Surabaya yang akan diteliti didapat informasi mengenai masalah kesulitan

menghafal dan memahami materi yang dialami siswa kelas VII khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya yang dikenal menggunakan metode praktik dalam proses pembelajarannya, tetapi juga menggunakan teknik hafalan untuk menghafal beberapa materi pembelajaran yang disampaikan. Hal ini berpengaruh pada potensi dalam hal nilai yang akan dicapai oleh siswa SMPN 16 Surabaya.

2. Mengumpulkan Informasi

Tahap berikutnya dalam mengumpulkan beberapa informasi untuk perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Informasi yang dapat dikumpulkan antara lain mengenai karakter siswa kelas VII di SMPN 16 Surabaya dalam melaksanakan kegiatan belajar, perilaku siswa dalam berinteraksi dengan guru bidang studi serta hasil belajar siswa dalam bentuk nilai.

B. Pelaksanaan Pengembangan

Setelah bahan informasi didapatkan, langkah selanjutnya adalah melaksanakan pengembangan berupa produksi media pembelajaran (CAI). Produksi media CAI harus melalui tahapan-tahapan awal sebelum media mulai diproduksi yaitu dengan menentukan desain produk, melakukan validasi desain kepada ahli materi dan media, dan perbaikan desain menurut saran ahli materi dan ahli media.

1. Desain Produk

Desain produk meliputi desain materi dan desain tampilan. Setelah mendapat data yang valid, kemudian dilanjutkan dengan mendesain media CAI yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas VII di SMPN 16, karakteristik siswa kelas VII di SMPN 16 dan keadaan proses pembelajaran di SMPN 16. Langkah pertama dalam desain produk ini meliputi penyusunan Garis Besar Isi Media (GBIM) dan Jabaran Materi (JM), penulisan naskah, menyusun story board, dan produksi media CAI.

a. Menyusun Garis Besar Isi Materi dan Jabaran Materi

- 1). Tujuan Umum Program :
Memahami teknik bermain musik secara perorangan dan kelompok.
- 2). Tujuan Khusus Program :
Memahami teknik bermain alat musik ansambel.
- 3). Jabaran Materi
Berisi materi yang ditampilkan dalam media CAI.

- a). Definisi musik ansambel
- b). Pengelompokkan musik ansambel
- c). Pengelompokkan musik ansambel berdasarkan fungsi.
- d). Pengelompokkan musik ansambel berdasarkan penyajian
- e). Alat musik ritmis beserta contoh alat musiknya.
- f). Alat musik melodis beserta contoh alat musiknya.
- g). Alat musik harmonis beserta contoh alat musiknya.
- h). Ansambel sejenis beserta contoh vidionya
- i). Ansambel campuran beserta contoh vidionya.

b. Penulisan Naskah

Penulisan naskah media CAI pada mata pelajaran seni budaya materi musik ansambel dibuat dalam bentuk *flow chart*.

2. Validasi Desain

Validasi desain dapat dilakukan dengan menghadirkan beberapa ahli/pakar. Dalam memproduksi media ini, pengembang melakukan validasi materi kepada ahli materi yang menguasai bidang Seni Budaya khususnya pada materi Musik Ansambel. Validasi desain untuk menilai rancangan produk media CAI yang akan diproduksi sudah layak atau tidak. Validasi dilakukan dengan berdiskusi dengan ahli materi tentang materi yang akan disajikan dalam media CAI. Validasi di sini bersifat pemikiran rasional, belum fakta lapangan, karena pengembang masih dalam proses penelitian dan belum menyelesaikan produk media 100%. Validasi juga dilakukan kepada ahli media/pembimbing untuk mendapatkan saran tentang rancangan media yang akan diproduksi. Materi yang disajikan harus sesuai dengan karakteristik siswa SMP kelas VII terutama SMPN 16 Surabaya, tempat pengembang melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran.

3. Perbaikan Desain

Perbaikan desain produk media CAI dilakukan setelah rancangan media didiskusikan dengan para ahli dan ditemukan kekurangannya serta yang harus diperbaiki dan ditambahkan dalam memproduksi media CAI Musik Ansambel. Perbaikan desain yang

dihasilkan dari kritik dan saran para ahli sebelum media diproduksi 100%..

C. Uji Coba Media

Uji coba media dilakukan kepada ahli media dan materi dengan masing-masing ahli media dan materi memberikan saran dan kritiknya kemudian menilai media pembelajaran. Uji coba media meliputi uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk.

1. Uji Coba Produk

- a. Uji coba dilakukan pada ahli materi dengan wawancara terstruktur untuk menghasilkan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

1). Ahli Materi I

Nama : Rini Handayati, S.Pd.,MM.

Jabatan : Guru Seni Budaya

Lembaga : SMPN 16 Surabaya

Pengambilan data berdasarkan hasil dari wawancara terstruktur yang dilaksanakan pada Senin, 28 April 2014 pukul 09.00 WIB di SMPN 16 Surabaya. Data hasil wawancara terstruktur penilaian ahli materi I adalah sebagai berikut :

- Judul materi dalam media menurut ahli materi I sudah **menarik**.
- Petunjuk menggunakan media CAI materi Musik Ansambel menurut ahli materi I **mudah**.
- Tujuan pembelajaran dalam media CAI materi Musik Ansambel menurut ahli materi I sudah **jelas**.
- Penjelasan materi dalam media CAI materi Musik Ansambel menurut ahli materi I sudah **sesuai**.
- Isi materi pada media CAI materi Musik Ansambel menurut ahli materi I sudah **menarik**.
- Penyampaian materi dalam media CAI materi Musik Ansambel menurut ahli materi I **mudah dimengerti**.
- Soal evaluasi yang terdapat pada media CAI materi Musik Ansambel menurut ahli materi I sudah **sesuai**.
- Gambar yang terdapat dalam media CAI materi Musik Ansambel menurut ahli materi I sudah **sesuai**.

- i). Audio yang terdapat dalam media CAI materi Musik Ansambel menurut ahli materi I **tidak sesuai**.

- j). Bahasa yang digunakan dalam media CAI materi Musik Ansambel menurut ahli materi I sudah **sesuai** dengan EYD.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek uji coba ahli materi I mendapat prosentase nilai sebanyak 95.75 %. Menurut Arikunto, Suharsimi (2010:35), prosentase tersebut dalam kategori **Sangat Baik**.

2). Ahli Materi II

Nama : Drs. Heri Murbiyantoro, M.Pd.

Jabatan : Dosen Pend. Sendratasik, FBS Unesa

Lembaga : Universitas Negeri Surabaya

Pengambilan data berdasarkan hasil dari wawancara terstruktur yang dilaksanakan pada Rabu, 30 April 2014 pukul 13.00 WIB di Fakultas Bahasa dan Seni Unesa. Data hasil wawancara terstruktur penilaian ahli materi II adalah sebagai berikut :

- Judul materi dalam media menurut ahli materi I sudah **menarik**.
- Petunjuk menggunakan media CAI materi Musik Ansambel menurut ahli materi I **mudah**.
- Tujuan pembelajaran dalam media CAI materi Musik Ansambel menurut ahli materi I sudah **jelas**.
- Penjelasan materi dalam media CAI materi Musik Ansambel menurut ahli materi I sudah **sesuai**.
- Isi materi pada media CAI materi Musik Ansambel menurut ahli materi I sudah **menarik**.
- Penyampaian materi dalam media CAI materi Musik Ansambel menurut ahli materi I **mudah dimengerti**.
- Soal evaluasi yang terdapat pada media CAI materi Musik Ansambel menurut ahli materi I sudah **sesuai**.
- Gambar yang terdapat dalam media CAI materi Musik Ansambel menurut ahli materi I sudah **sesuai**.
- Audio yang terdapat dalam media CAI materi Musik Ansambel menurut ahli materi I sudah **sesuai**.
- Bahasa yang digunakan dalam media CAI materi Musik Ansambel

menurut ahli materi I sudah **sesuai** dengan EYD.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek uji coba ahli materi II mendapat prosentase nilai sebanyak 100 %. Menurut Arikunto, Suharsimi (2010:35), prosentase tersebut dalam kategori **Sangat Baik**.

- b. Uji coba dilakukan pada ahli media dengan wawancara terstruktur untuk menghasilkan media CAI yang menarik untuk siswa, sesuai dengan kebutuhan siswa dan mudah dipelajari serta menggugah keinginan siswa untuk belajar sesuai kemauan diri sendiri.

1). Ahli Media I

Nama : Salamun Rohman
Nudin, S.Kom., M.Kom
Jabatan : Dosen Teknik
Elektro, FT Unesa
Lembaga :
Universitas Negeri Surabaya

Pengambilan data berdasarkan hasil dari wawancara terstruktur yang dilaksanakan pada Jumat, 9 dan 30 Mei 2014 pukul 10.00 WIB di Fakultas Teknik Unesa. Data hasil wawancara terstruktur penilaian ahli media I adalah sebagai berikut :

- Tampilan desain cover yang digunakan dalam program media CAI menurut ahli media I sudah **menarik**.
- Tampilan grafis program media CAI menurut ahli media I sudah **menarik**.
- Warna yang digunakan dalam program media CAI menurut ahli media I sudah **menarik**.
- Ukuran huruf yang digunakan pada program media CAI tersebut menurut ahli media I sudah **menarik**.
- Bentuk tulisan yang digunakan dalam program media CAI menurut ahli media I sudah **sesuai**.

- Audio yang digunakan dalam program media CAI menurut ahli media I sudah **sesuai**.
- Tombol button yang digunakan pada program media CAI menurut ahli media I sudah **menarik**.
- Petunjuk penggunaan media CAI menurut ahli media I **tidak mudah dimengerti**.
- Isi dalam program media CAI menurut ahli media I sudah **menarik**.
- Penjelasan materi dalam program media CAI menurut ahli media I **mudah dimengerti**.
- Materi yang ditampilkan dalam program CAI menurut ahli media I sudah **sesuai**.
- Format simulasi yang digunakan dalam program media CAI menurut ahli media I sudah **sesuai**.
- Penggunaan bahasa dalam media CAI menurut ahli media I sudah **sesuai** dengan EYD.
- Komposisi gambar dalam media CAI menurut ahli media I sudah **sesuai**.
- Komposisi suara pada program CAI menurut ahli media I **tidak jelas**.
- Komposisi Vidio pada program CAI menurut ahli media I **tidak jelas**.
- Petunjuk pengerjaan soalevaluasi pada program media CAI menurut ahli media I sudah **sesuai** tetapi ditambahkan fungsi tombol button.
- Butir evaluasi pada program media CAI menurut ahli media I sudah **sesuai**.
- Media CAI dengan sasaran (pebelajar) menurut ahli media I sudah **sesuai**.
- Durasi media CAI dengan 1 jam pelajaran (45 menit) sudah **sesuai**.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek uji coba ahli media I

mendapat prosentase nilai sebanyak 94.9 %. Menurut Arikunto, Suharsimi (2010:35), prosentase tersebut dalam kategori **Sangat Baik**.

2). Ahli Media II

Nama : Khusnul
Khotimah, S.Pd., M.Pd
Jabatan : Dosen KTP, FIP
Unesa
Lembaga : Universitas Negeri
Surabaya

Pengambilan data berdasarkan hasil dari wawancara terstruktur yang dilaksanakan pada Jumat, 13 Juni 2014 pukul 13.00 WIB di Fakultas Ilmu Pendidikan Unesa. Data hasil wawancara terstruktur penilaian ahli media II adalah sebagai berikut :

- a) Tampilan desain cover yang digunakan dalam program media CAI menurut ahli media II **tidak menarik**.
- b) Tampilan grafis program media CAI menurut ahli media II **tidak menarik**.
- c) Warna yang digunakan dalam program media CAI menurut ahli media II **tidak menarik**.
- d) Ukuran huruf yang digunakan pada program media CAI tersebut menurut ahli media II sudah **menarik**.
- e) Bentuk tulisan yang digunakan dalam program media CAI menurut ahli media II sudah **sesuai**.
- f) Audio yang digunakan dalam program media CAI menurut ahli media II sudah **sesuai**.
- g) Tombol button yang digunakan pada program media CAI menurut ahli media II **tidak menarik**.
- h) Petunjuk penggunaan media CAI menurut ahli media II **tidak mudah dimengerti**.
- i) Isi dalam program media CAI menurut ahli media II sudah **menarik**.

- j) Penjelasan materi dalam program media CAI menurut ahli media II **mudah dimengerti**.
- k) Materi yang ditampilkan dalam program CAI menurut ahli media II sudah **sesuai**.
- l) Format simulasi yang digunakan dalam program media CAI menurut ahli media II sudah **sesuai**.
- m) Penggunaan bahasa dalam media CAI menurut ahli media II sudah **sesuai** dengan EYD.
- n) Komposisi gambar dalam media CAI menurut ahli media II sudah **sesuai**.
- o) Komposisi suara pada program CAI menurut ahli media II **sudah jelas**.
- p) Komposisi Video pada program CAI menurut ahli media II **tidak jelas**.
- q) Petunjuk pengerjaan soal evaluasi pada program media CAI menurut ahli media II sudah **sesuai** tetapi ditambahkan fungsi tombol button.
- r) Butir evaluasi pada program media CAI menurut ahli media II sudah **sesuai**.
- s) Media CAI dengan sasaran (pebelajar) menurut ahli media II sudah **sesuai**.
- t) Durasi media CAI dengan II jam pelajaran (45 menit) sudah **sesuai**.

PENUTUP

A. Simpulan

Setelah melakukan tahap demi tahap penyusunan skripsi dengan model R&D, pengembang memulai langkah awal penyusunan skripsi dengan meneliti suatu sekolah yaitu SMPN 16 Surabaya dan membandingkan dengan beberapa sekolah lain yaitu SMPN 28 dan SMPN 40. Sampai diputuskan penelitian dilakukan di SMPN 16 Surabaya. Peneliti mengambil judul skripsi pengembangan media CAI mata pelajaran Seni Budaya materi Musik Ansambel dan difokuskan

pada SMPN 16 Surabaya. Kemudian pengembang memulai melakukan penelitian di SMPN 16 Surabaya sampai menghasilkan produk media CAI yang kemudian diuji cobakan kepada siswa kelas VII di SMPN 16 Surabaya.

Media CAI pada mata pelajaran Seni Budaya materi Musik Ansambel mendapat penilaian sebagai berikut :

1. Ahli Materi I : 95.75 %
2. Ahli Materi II : 100 %
3. Ahli Media I : 94.9%
4. Ahli Media II : 88.32 %
5. Data Angket siswa 96.77%

Dan media CAI tersebut dapat dikategorikan berhasil dan efisien sehingga dapat digunakan siswa dalam pembelajaran mandiri khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya materi Musik Ansambel. Media CAI materi Musik Ansambel ini juga dapat dikatakan efisien karena dalam proses pengambilan data kepada siswa kelas VII J di SMPN 16 Surabaya diperoleh hasil

1. Nilai *Post Test* 79,42
2. Nilai *Pre Test* 59,42.

Nilai Pos Test lebih besar dari nilai Pre Test artinya setelah siswa ditunjukkan dan digunakannya media CAI materi Musik Ansambel dalam proses pembelajaran, terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VII J di SMPN 16 Surabaya.

B. Saran

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang hasil penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis komputer (CAI) pada mata pelajaran Seni Budaya materi Musik Ansambel untuk siswa kelas VII di SMPN 16 Surabaya. Oleh karena itu peneliti memberikan saran berkaitan dengan media CAI yang dihasilkan

1. Saran Pemanfaatan

Dalam pemanfaatan media CAI yang telah dikembangkan, diharapkan memperhatikan beberapa hal penting, diantaranya yaitu:

- a. Tujuan Pembelajaran
- b. Petunjuk Penggunaan
- c. Program Flash player/media player terdapat dalam komputer
- d. Komputer dilengkapi dengan pengeras suara agar audio dalam media CAI terdengar.
- e. Siswa dapat meng-copy media CAI materi Musik Ansambel yang nantinya dapat dimanfaatkan untuk belajar mandiri dirumah.

2. Saran Diseminasi Produk

Pengembangan media CAI Musik Ansambel ini hanya untuk siswa kelas VIII di SMPN 16

Surabaya. Apabila digunakan untuk siswa lain atau penggunaan produk untuk skala yang lebih luas, harus dikaji terlebih dahulu terutama analisis kebutuhan, kondisi lingkungan, karakteristik sasaran, kurikulum yang digunakan, waktu yang dibutuhkan, peralatan yang tersedia dan dana yang dibutuhkan.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut, diantaranya yaitu :

- a. Perlu dikembangkan dan dikaji lagi materi-materi lainnya selain materi Musik Ansambel agar pembelajaran tidak bersifat monoton.
- b. Memberikan inovasi baru terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis computer yang lebih menarik dan mengikuti perkembangan teknologi tetapi tidak lupa untuk memperhatikan kebutuhan siswa dan sekolah serta tidak melupakan peraturan lembaga di mana media akan dikembangkan sehingga media pembelajaran yang dikembangkan akan berguna tidak hanya dalam proses pembuatan skripsi tetapi bermanfaat bagi siswa dalam proses pembelajaran selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1977. *Definisi Teknologi Pendidikan: Satuan Tugas dan Definisi dan Terminologi AECT* ; Seri Pustaka Teknologi Pendidikan no.7. Jakarta: Rajawali.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- BSE.2013. *Seni Budaya SMP/MTs kelas VII*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Hergenhahn. 2009. *Teori Belajar*. Jakarta: Kencana.
- <http://arinil.wordpress.com/2011/01/30/tujuan-dan-ruang-lingkup-mata-pelajaran-seni-budaya-dan-keterampilan-sdmi/> diakses 11 Maret 2014, 10.14 p.m.
- Mubarak, Noor Anom. 2012. *Wawasan Teknolodi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- [paduan-penyusunan-silabus-seni budaya.pdf](#) diakses 12 Maret 2014, 11.00 p.m.
- Sadiman, Arif S. dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Santrock, John W. 2008. *Psikologi Pendidikan* ; Jakarta : Kencana.
- Seels, Barbara B & Richey, Rita. 1994. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit Percetakan UNJ.

Setyobudi,dkk.2007.*Seni Budaya untuk SMP*.Demak:Erlangga

Sudijono,Anas.2010.*Pengantar Statistik Pendidikan*.Jakarta:PT Raja Grafindo Persada

Sugiyono.2012.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.Bandung:Alfabeta

Sudjana,Nana. 2009.*Media Pengajaran*.Sinar Baru. Bandung:Algesindo.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*.Yogyakarta:Pedagogia.

Susilana,Rudi. 2007.*Media Pembelajaran*.Bandung: CV Wacana Prima.

Warsita,Bambang.2008.*Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*.Jakarta:Rineka Cipta

